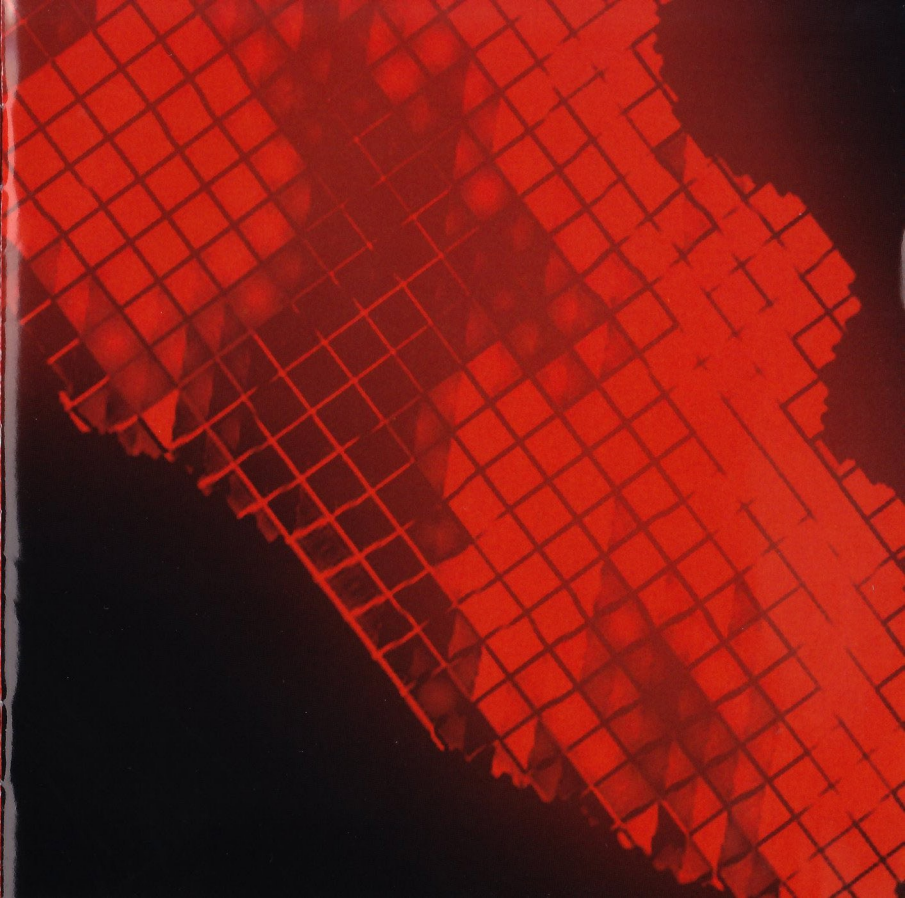
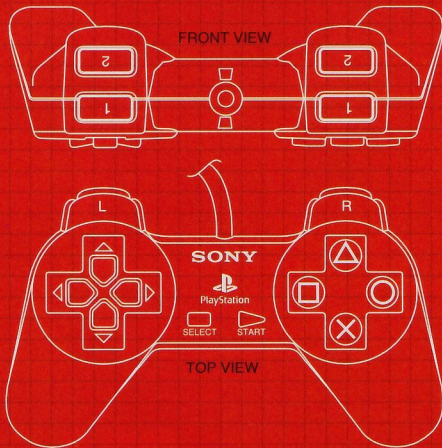
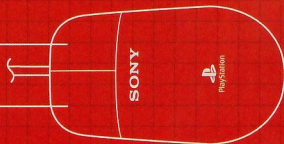
FRONT MISSION ALTERNATIVE™

21世紀初頭、アフリカ大陸は砂漠の拡大化、地域紛争の激化、難民の諸問題により激しい混乱の中にあった。
2030年、これを救うために「アフリカ大陸共同国家計画」がECとOCUにより実行され、アフリカの混乱は共同体という形で鎮静の方向へと向かう。しかし、2033年7月、中部アフリカ共同体政権に反発する旧政府軍部が独立政府を宣言、中央アフリカを併合し武力による侵攻を始める。その圧倒的な戦力の前に共同政権民兵軍は戦線の後退を余儀なくされ、南部アフリカ共同体に支援を要請する。
2034年4月、事態を重く見た南部アフリカ共同体はOCUに協力を打診。その回答として、対機甲部隊の切り札、「戦闘用WAW部隊」が史上初めて実戦投入されることになった…。

SLPS 00953

CONTENTS

本ゲームはハイクオリティな音響効果を実現しております。ヘッドホンを使用してのプレイを推奨します。
※大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、ご注意ください。

BASIC OPERATION
ゲームの始め方／コントローラの操作

初めてゲームをプレイされる方はこの項目をよく読んでください。前回のプレイでセーブしたところよりゲームを始める場合は、14ページをご覧ください。まずプレイステーション本体のオープンボタンを押し、ディスクホルダーを開けます。次に『フロントミッションオルタナティヴ』のCD－ROMを入れてホルダーを閉めます。そして本体の電源を入れ、ゲームのデモ画面が始まれば準備は完了です。スタートボタンを押し、ゲーム本編を始めてください。

※ターゲット設定画面では一部操作が異なります。13ページを参照して下さい。

UNIT
部隊構成

プレイヤーが指揮(操作)できるのは、1人につき1機WAWが支給されている独立攻撃中隊1部隊です。この部隊をうまく指揮し、戦場を勝ち進んでいくのがゲームの目的です。まずは部隊の細かい編成を知っておく必要があります。WAWという兵器についての詳しい設定は24ページを参照してください。

第1小隊は、作戦時にプレイヤーが直接指揮する小隊。ゲームのメインはこの小隊の運営であり、この小隊のみ機体単位での細かい指示をあたえることができる。第2・第3小隊は作戦に従って自動行動するためプレイヤーが直接操作することはできないが、作戦変更などの形で指揮することは可能。後方支援隊は戦闘中の補給を行う。また、プレイヤーが設定した場合のみ支援攻撃も行う。

部隊最小構成単位

敵、味方を問わず小隊と呼称する部隊は、下記のいずれかの編成より成り立つ部隊です。戦闘が始まるまでは敵の小隊がどの編成により成り立っているのか判りません。

WAW 3機

TCK級 1機

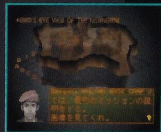
多脚・戦車 3機

歩兵 4人×2

MISSION
ミッション全体の流れ

ゲームの１ミッションは下記の流れの繰り返しで進みます。大きく３つの項目に分かれ、それぞれで行うべき事が異なります。各項目の細かい内容は次ページよりを参照してください。

1:ミッションの説明

ここで作戦の内容を把握し、それにあわせて各小隊の整備、進行ルートの設定などを行います。

2:バトルフィールド

実際に作戦を展開し、敵部隊と交戦します。各小隊はシステム設定で設定したとおりの行動をとりますが、ここで設定を変更することも可能です。

3:作戦終了

作戦が成功もしくは失敗した時点で作戦終了となり、戦果によって様々な特典がつきます。

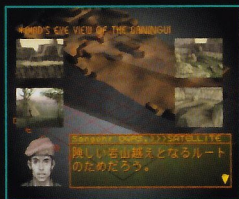
１へ戻る

UTILITY

1:システム設定

ここでは出撃前の準備を行います。ミッション説明・機体整備・ターゲット設定・バトルフィールド・システム設定などの各項目を細かく説明していきましょう。

ミッション説明

今回の作戦の内容を上官(サンゴール中佐)より伝えられます。目的、現場の状況、進行すべきルート、天候状況などがわかりますので、バトルフィールドに出る前に必ず選択しましょう。

機体整備

作戦内容にあわせ、各小隊のWAWを１機ずつ整備します。機体整備メニューより、学習設定、兵装の選択、パラメータの振り分け、塗装の変更などを選択し決定します。

学習設定

ここではあらかじめ各WAWに与えられている学習値を、機動力・攻撃力・防御力のパラメータに振り分けていきます。WAWは学習値を振り分けられた分だけ、そのパラメータに関する行動を戦闘中に学んでいくので、各WAWをどういったタイプにするのか始めに考えておく必要があります。また、地形を判断する能力にも影響をあたえます。下に覚える行動の関係を示したので、参考にしてください。

パラメータ名

パラメータグラフ

WAW学習

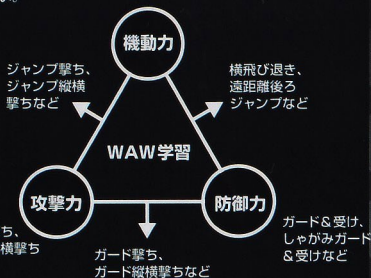
機動力：遠距離ジャンプ、高速前進など

横飛び退き、遠距離後ろジャンプなど

防御力：ガード＆受け、しゃがみガード＆受けなど

ガード撃ち、ガード縦横撃ちなど

攻撃力：停止撃ち、停止縦横撃ちなど

ジャンプ撃ち、ジャンプ縦横撃ちなど

MOB（MOBILITY）　機動力
機体の移動性能と、機動に関する学習成果を総合した能力値。

STP（STRIKING　POWER）　攻撃力
機体の兵装と、攻撃に関する学習成果を総合した能力値。

WSA（WAW SYNTHETIC ABILITY）　総合能力
各能力値を合計した総合能力値。

DEP（DEFENSIVE POWER）　防御力
敵の攻撃をどれくらい受けないかを表しています。

パラメータグラフは、機体の装備を変更したときと、
戦闘でWAWが行動を学習したときのみ、形が変化します。

兵装選択

各WAWが装備する兵器、シールドを選択します。作戦内容にあわせて適切な装備を選択してください。これら兵器の種類はミッションをクリアしていくごとに増えていきます。

メインアーム

主に右手に装備する主力兵器。携帯火器類が多く、攻撃力に関係する。弾数無制限の物がほとんど。

バックウエポン

主に左背部に装備する兵器。重火器類が多く、攻撃力に関係する。弾数に制限のある物が多い。

シールド

左腕に装備するシールド。耐久力・防御力に関係する。シールド前面部には、各小隊・機体個別のナンバリングが施される。

ボルトオン

ミッションクリア時に加算されるカウンタによって、死の商人から購入できる補助部品類（詳しくは次ページを参照してください）。

※カウンタとは
現金の代用になる通貨。ゲーム中ではお金という観念がないため、この単位を使用します。

兵器パラメータについて

攻撃力×回数

その兵器の弾1個分の攻撃力と、1秒間に発射する弾数を表しています。

命中率

その兵器を発射して敵に当たる確率をパーセンテージで表したものです（通常状態）。

弾数

その兵器の発射できる弾数を表しています。

レンジ

その兵器の射程距離を表しています。1から5までの射程があり、主にメインアームは1～2、バックウエポンは2～5の射程となっています。数字が2つ並んでいるものは、その間の射程いずれにも適しているということです。

ボルトオンについて

このゲームでは店という観念はありません。新しい兵器は現実と同じように軍より支給されます。プレイヤーはボルトオン（補助備品類）のみ、死の商人よりカウンタを使って購入することができます。

名称	用途・性能	効果対象	回数制限
予備弾倉	バックウエポンの弾切れ時に 弾補給（全５種）	装備している機体	あり
オートガトリング	対敵ミサイル用 バルカンポッド（全５種）	装備している機体に接近するミサイル	あり
スモークディスチャージャー	煙幕を張り回避率を大幅に向上させるが、 自機の命中率は低下する（全３種）	敵・味方を問わずスモーク内の機体全て	あり
ナイトスコープ	夜間戦闘時の命中率を 向上させる（全１種）	装備している機体	なし
赤外線制御装置	熱放射を抑え敵ミサイルの命中率を 低下させる（全３種）	装備している機体	なし
高機動ユニット	回避率、移動力が向上する 移動補助用バーニアパック（全３種）	装備している機体	なし
火器管制システム	命中率が向上する	装備している機体	なし

▶ 簡易兵装 —— ミッションクリア後に支給される兵器類の兵装を自動化します。小隊を選択し強襲型・支援型・平均型のいずれかを指定してください（機体単位では指定できません）。

▶ 迷彩塗装 —— 戦場に適した塗装、および敵に誤認識させる錯視迷彩をすることにより、回避率を上げることが可能です。用意されたパターンの中から選択して下さい（小隊・機体単位での変更はできません）。

▶ 機体選択 —— 使用する機体を選択します。

ターゲット設定

各小隊のターゲットをそれぞれ第3目標まで設定します。作戦開始後、各小隊はここで設定された目標を、第1・第2・第3の順に進んでいきます。戦闘中でもターゲット設定の変更が可能です。

ターゲット設定画面時のみ可能な特殊操作

方向キー上下
マップの上下角変更

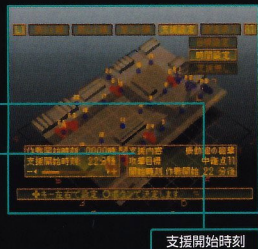
△ ボタン
表示フロア切り替え
（多階層構成マップ時のみ）

L1・L2ボタン
マップを45度回転させる

自軍小隊／目標データの見方

上から順にその小隊の1番機、2番機、3番機のデータを表示しています。バーグラフは各機体の航続時間を表しています。その横の数値は（残り後続時間／最大航続可能時間）となっており、数値1につき1分間航続可能となっています。また、目標の中に初めて交戦する種類の敵がいた場合、そのデータは表示されません。

支援設定

作戦中いつ、どこへ支援攻撃を行うか設定します。支援攻撃にはヘリコプター、戦闘機、揚陸艇、遠距離からの長長射撃などの種類がありますが、どれが使用されるかはミッションにより異なります。

●目標設定
支援攻撃を行う目標を選択します。

●時間設定
作戦開始後、何分後に発動させるかを選択します。

●支援なし
支援を受けない場合に選択します。しかし、イベントなどで強制的に行われる場合もあります。

シミュレーションコマンド

各項目を設定後、スタートボタンでシミュレーションを開始します。ここで、作戦の内容を確認することができます。実際の作戦に備え、様々なパターンを試してみるとよいでしょう。(ただし、本番のバトルフィールド上でこの通りに作戦が進むとは限りません。あくまでも目安として使用するのがよいでしょう。)

※時間の経過は10倍速になっています。

シミュレーションコマンド実行時・コントローラ操作

スタートボタン シミュレートの開始・中断	△ ボタン カメラのズームアウト
方向キー マップの角度変更	◎ ボタン ユニットの切り替え
L1・R1ボタン 自軍小隊選択	⊗ ボタン カメラのズームイン
L2・R2ボタン マップを45度回転させる	▢ ボタン カメラの切り替え

バトルフィールド

この項目を選択すると作戦開始となります。作戦が終了するまでターゲット設定以外の設定画面には戻れません。設定を確実に行ってから選択してください。バトルフィールドでの操作等については次ページよりを参照してください。

システム設定

▶ **バックアップ** ── **送信** 現在のゲームの進行状況をメモリーカードに保存します。1ブロック1ファイルで1枚のメモリーカードに最大15ファイルまで保存できます。メモリーカードはスロット1を使用して下さい。

▶ **カメラ** ── **受信** メモリーカードのファイルを読み込み、その続きからプレイを再開します。カメラの各種設定を行います。

▶ **表示言語** ── メニューの表示を日本語/英語に切り替えます。

▶ **カラー** ── 文字及びウインドウのカラーを変更します。

▶ **サウンド** ── サウンドの各種設定を行います。

WARGA

NON

ASM

N STOP SIMULATION

Sex
ALTERNATIVE
Drug

BATTLE FIELD

2:バトルフィールド

バトルフィールドを選ぶと、実際に作戦が始まります。ここでは作戦時の操作について解説します。

自軍・敵軍の位置を表しています。

※耐久力について
耐久力とは、機体整備時に表示される防御力に基づき、決定されるパラメータです。

小隊コマンド

戦闘中は、各小隊ともターゲット設定で決められた目標に向かって進みます。その移動速度は機体、地形により異なります。敵や障害物と遭遇、接触した場合は自動的に判断し対処するので、プレイヤーは直接操作をする必要がありません。しかし、小隊ごとにある程度の指揮を取ることは可能です。指揮したい小隊をL1ボタンかR1ボタンで選び、決定してください。

攻撃設定

行動パターンを攻撃重視か防御重視か切り替えます。ここでの設定は機体整備時の学習設定との相乗効果により、WAWの学習に反映されます。

集中攻撃

敵小隊内の1機を方向キーで選択、○ボタンで決定します。これで選択した敵機に対し集中砲火を浴びせます。

拡散攻撃

接触した敵小隊全てに対し均一に攻撃します。

行動設定

攻撃パターンを集中攻撃か拡散攻撃か切り替えます。行動設定と同じく、ここでの選択はWAWの学習に反映されます。また、構成の同じ敵小隊と数回同じ戦い方をすると、次にその構成の小隊と交戦した場合、プレイヤーが指示を出さなくても同様の戦術・戦闘を展開します。

攻撃重視

とにかく敵がいればひたすら攻撃します。攻撃に関するパラメータが上がるでしょう。

防御重視

バックウエポンなどの弾数制限がある物を、制御して使うようになります。作戦後半に大量の火力が必要な場合、役に立ちます。

補給

補給可能物資はシールドとバックウエポン用弾倉の２種類あります。いつでも任意のタイミングで機体単位の補給ができますが、各小隊長より補給要請連絡がはいる場合もあります。補給を受ける機体は補給機（補給用WAW、ヘリなど）と接触するまで後退しなければいけないうえ、補給の回数と量は作戦終了時に加算される部隊ポイントとカウンタに反映されます。決定は慎重に行ってください。

オート

補給のさいに選択すると、小隊内の耐久力・残弾数が２分の１以下になっている全ての機体に、シールドと弾倉の補給を行います。

詳細

補給のさいに選択すると、小隊内の機体ごとに細かい補給の指示を出せます。

小隊情報

小隊別に各々現場の機体情報を表示します。

戦略的撤退

各小隊をバトルフィールドより撤退させます。ただし、第１小隊で戦略的撤退を選択した場合は全小隊の撤退となり、そのミッションは作戦失敗となります。

※バトルフィールド上でスタートボタンを押すとターゲット設定画面が開きます。作戦中にターゲットを変更したい場合はここで設定します。（設定方法は13ページを参照してください。）

設定

全小隊に関わる設定と環境設定などをこの項目で行います。

索敵

バトルフィールド上の敵小隊をカメラで見ることができます。

カメラ

敵と接触した小隊に強制的にカメラが移動する、小隊選択をしてもカメラは切り替えないなどの各種カメラアクションの設定を行います。
また、この項目を選択しなくても、□ボタンを押すことにより視点モードを３種類の中から切り替えることができます。

サウンド

システム設定の環境設定と同じく、BGM、SEの音量を変更できます。

表示

●ウインドウカラー
システム設定の環境設定と同じく、ウインドウと文字のカラーを変更します。

●補助情報
ヘッドマークとGPSウインドウの表示・消去を選択します。また、GPSウインドウの表示モードをプレーヤー機中心かフィールド全域か選択できます。

※ヘッドマークとGPSウインドウの表示・消去は△ボタンでも切り替え可能です。

MISSION CLOSED

3：作戦終了

ある条件がそろうと、成功、失敗に関わらずミッションは終了します。ミッションが終了すると戦果（敵撃破数、被害数、経過時間など）に応じた部隊ポイントが加算されます。ポイントの高さにより支給物資（機体、兵器、支給数など）および、カウンタの支給額が変動します。当然ミッション失敗時は支給物資、カウンタともに微々たるものになってしまいますので、細心の注意を持って作戦遂行にあたる必要があります。

ミッション成功条件

●いずれかの小隊が作戦目的を果たした
●プレイヤー機（第１小隊１番機）が生き残っている

ミッション失敗条件

●作戦の完遂が不可能となった場合
●プレイヤー機が破壊された場合
●全小隊が戦略的撤退をした場合

ゲームオーバー

プレーヤー機が１回のプレイで規定回数を超えて破壊されると、ゲームオーバーとなります。

※規定回数は初期設定では３回ですが、戦果やミッション数に応じて変化します。

WAW
WAW解説

戦車、ヘリ、機動歩兵など我々が知る近代兵器が主力だった時代に初めて実戦投入された歩行車両、それが「WAW」。

WAW（ヴァンドルグ・ヴァーゲン）は、アクチュエータを駆動する電力を蓄積、供給するバッテリー、蓄電量が減ったバッテリーに充電するための発電を行うジェネレータ、燃料を燃やしジェネレータを駆動するエンジン、この3つの画期的な機関により駆動する歩行車両のことを指す。今回の戦役が初めての実戦投入なのでその実力は未知数だが、開発までにかかった費用、期間を考えると相当の戦果が期待されていてもおかしくはない。下にその代表的な機体を紹介する。

RJ－24 ブラッド・ハウンド
WAW初の戦闘専用車両となるのがこの機体。WAW＝兵器の図式を確立した名機中の名機であり、後に様々なバリエーションへと発展していく。

RJ－34 ブル・ショット
RJ－2xシリーズがフルモデルチェンジを果たし、大幅に生まれ変わった新機種。フレーム自体から見直した新設計・高性能モデル。

SJ－34 ブル・ショット　レッド・アイ
RJ－34の偵察専用モデル。このようなマイナーチェンジバージョンが数多く存在するのもWAWという兵器の特徴を物語っている。

RJ－35 R ブル・ショット タイプR
RJ-35 Type Sの指揮官専用モデル。RJシリーズ最高にして最強の位置に君臨するハイエンドモデル。

TCK－010
RJ－24の上半身を2体、ホバータンクに搭載した異形機体。計3名で搭乗。WAWの汎用性の高さをいち早く示した特殊モデル。

CHARACTER
キャラクター紹介

R[Earl] Mccoy
アール＝マッコイ

通称マッコイ。主人公。アフリカ系とアイルランド系のハーフ。浅黒い肌とその口元は意志の強さを感じさせる。軍の指令でジェイドメタル社でWAWのテストパイロットを務めた経験がある。OCU軍所属。24才。

Chameli Firishtah
チャミリ＝フィリシター

通称チャミリ。インド系アフリカ人。女性ながら機械に強く、重機、トレーラー、ヘリを操縦できるため支援部隊隊長に就任。料理は苦手。SAUS軍所属。20才。

Bruce Breakwood
ブルース＝ブレイクウッド

通称B.B.。マッコイの戦友。大柄で軍人気質のイギリス系オーストラリア人。左頬の傷はマッコイとのケンカで負った。OCU軍所属。25才。

Dal Furpuy
ダル＝ファーフィ

通称ファーフィ。OCUの軍事メーカー、ジェイドメタル社の技術者。時にテストパイロットもこなすためメンテナンス要員として戦闘に参加。マッコイのことが気になっている。22才。

Ide Sangohr
イデ＝サンゴール

SAUSに編入された独立攻撃小隊に敵の動きと作戦概要を伝える上官。常に移動する部隊に対してOCUの軍事通信衛星を利用してコンタクトを取る。35才。

Norman Reitz
ノーマン＝ライツ

アフリカ人。血気盛んで無謀な新兵2人に悩まされる神経質な小隊長。SAUS軍所属。31才。

Collaboration for FRONT MISSION ALTERNATIVE

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。